

## ABSTRAK

Dinia Agustia Artika Sari NIM. C. 0614011. *ENGKLEK DALAM KARYA SENI LUKIS DENGAN TEKNIK ECOPRINT*. Pengantar karya Tugas Akhir (S-1), Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret.

Penulisan ini bertujuan untuk (1) Mendiskripsikan pengertian permainan tradisional *engklek*. (2) Mendiskripsikan faktor yang melatar belakangi permainan tradisional *engklek* sebagai inspirasi dalam karya seni lukis. (3) Mendiskripsikan bentuk visualisasi, teknik dan media yang diciptakan mengenai permainan tradisional *engklek*. Ide atau gagasan pikiran mengenai permainan tradisional *engklek* muncul karena rasa rindu terhadap keberadaan dan suasana yang diciptakan dari permainan tersebut. Nostalgia akan kenangan yang diciptakan terhadap permainan tradisional *engklek* yang pernah terukir di dalam ingatan. Permainan tradisional *engklek* dapat melatih kreativitas dan interaksi sosial di lingkungan masyarakat. Selain itu, juga timbulnya rasa khawatir dari dalam diri terhadap keberadaan permainan tradisional *engklek* seiring perkembangan teknologi yang canggih. Tidak adanya ruang bermain bagi anak-anak karena maraknya proyek pembangunan. Isu-isu sosial tersebut mengingatkan dan mengajak generasi muda agar tetap menjaga keberadaan permainan *engklek* agar tidak pudar di masa yang akan datang. Metode yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis ini meliputi eksplorasi dan eksperimen. Eksplorasi ini meliputi pencarian sumber pustaka atau informasi yang berkaitan dengan permainan tradisional *engklek*. Selain eksplorasi sumber data informasi, juga terdapat eksplorasi media dan teknik yang tepat yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis tersebut. Eksperimen pewarnaan alami dengan teknik mencetak daun (*ecoprint*) diatas kain blaco sebagai elemen estetis dalam media lukis. Menggunakan cat akrilik yang dicampur dengan pigmen. Untuk finishing pada karya seni lukis digunakan rajutan sebagai bagian dari bingkai untuk penyajian.

**Kata Kunci: seni, lukis, permainan, *engklek*, karya seni**

## ABSTRACT

Dinia Agustia Artika Sari NIM. C. 0614011. *CRANK IN A PAINTING WORK WITH ECOPRINT TECHNIQUE*. Introduction to Final Project (S-1), Fine Art Studies Program, Faculty of Art and Design, Sebelas Maret University.

This writing aims to (1) Describe the traditional game sense of the crank. (2) Describe the background factor of traditional games of the complex as an inspiration in painting. (3) Describes the form of visualization, techniques and media created about traditional games of the complex. The idea or idea of the mind about the traditional game of the complex comes from the longing for existence and the atmosphere created from the game. Nostalgia for memories created against the traditional games of the crank that were once engraved in the memory. Traditional games can train creativity and social interaction in the community. In addition, there is also a sense of inner self-awareness of the existence of traditional games as the development of advanced sophisticated technology. The absence of playroom for children due to the rampant development project. These social issues remind and invite the younger generation to keep the existence of the game so as not to fade in the future. The methods used in the creation of this painting include exploration and experimentation. This exploration involves searching for library resources or information relating to the traditional game of the crank. In addition to the exploration of data sources of information, there are also media explorations and appropriate techniques used in the creation of these paintings. Natural coloring experiment with ecoprint technique on blaco fabric as aesthetic element in painting media. Use acrylic paint mixed with pigment. For finishing on the artwork of painting used knitted as part of the frame for presentation.

**Keywords:** art, painting, game, cricket, artwork